



WWW.AUXERRE.FR



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE SCOLAIRES

# SOMMAIRE

## VENIR AVEC UNE CLASSE

Votre visite p. 3

## L'EXPOSITION ANATOMIE COMPARÉE DES ESPÈCES IMAGINAIRES

Découvrez l'exposition *Anatomie comparée...* p. 4

**Ateliers proposés et lien avec les programmes** p. 5

Cycle 1 - Apprentissages premiers p. 6

Cycle 2 - Apprentissages fondamentaux p. 7

Cycle 3 - Consolidation p. 8

Cycle 4 - Approfondissements p. 8

# VOTRE VISITE

VOS ÉLÈVES



EXPOSITION  
ANATOMIE COMPARÉE  
DES ESPÈCES IMAGINAIRES



ATELIER PÉDAGOGIQUE

voir le détail  
dans les pages suivantes



<b>CYCLE 1</b> p. 6	TPS	<b>Livret-jeu maternelle</b> par petits groupes	<b>Faces de montres</b>
	PS		
	MS		
	GS		
<b>CYCLE 2</b> p. 7	CP	<b>Livret-jeu</b> en autonomie	<b>Monstre-toi !</b>
	CE1		
	CE2		
<b>CYCLE 3</b> p. 8	CM1	<b>Livret-jeu</b> en autonomie	<b>Monstres en boîtes</b>
	CM2		
	6 <sup>ème</sup>		
<b>CYCLE 4</b> p. 8	5 <sup>ème</sup>	<b>Visite libre</b>	<b>Monstres en boîtes</b> version « expert »
	4 <sup>ème</sup>		
	3 <sup>ème</sup>		
<b>Lycée</b>	2 <sup>nde</sup>	<b>Visite libre</b>	/
	1 <sup>ère</sup>		
	T <sup>le</sup>		

Durée totale de la visite pour une classe : 1h30 à 2 heures.

Le thème de l'exposition est traité de manière à être abordable par tous les âges.

Réservation obligatoire au 03 86 72 96 40.

**N'hésitez pas à contacter le Service des Publics** pour davantage de détails  
ou pour évoquer l'adaptation des activités à votre classe au 03 86 72 96 40  
ou par mail à [museum@auxerre.com](mailto:museum@auxerre.com).

Le Service des Publics du Muséum est assisté par Antoine Delcamp, enseignant détaché présent les lundis matins.

Vous pouvez le contacter (**via l'adresse mail du muséum**) pour un renseignement ou pour construire un projet pédagogique autour de l'exposition temporaire ou de tout autre thème que vous souhaitez aborder.

**Visite de présentation de l'exposition**

**Mercredi 8 novembre 2023 à 14h30**

# L'EXPOSITION ANATOMIE COMPARÉE DES ESPÈCES IMAGINAIRES

**Voici un défi né de l'esprit de scientifiques malicieux : appliquer les grands principes des sciences naturelles aux créatures qui peuplent les mondes imaginaires !**

Cette exposition, réalisée par l'équipe des Musées et la Ville de Montbéliard, nous entraîne à la rencontre des dragons, des loups-garous, des sirènes... héros des contes et légendes, mais aussi de Wolverine, Chewbacca ou du Marsupilami, personnages des films, BD et comics...

Autour de l'exposition, un programme d'animations, pour petits et grands permettra d'approfondir le sujet.



*Pour une description plus détaillée, référez-vous au dossier de presse (en téléchargement) ou venez visiter l'exposition.*

*Les spécimens présentés dans l'exposition ont tous été naturalisés de façon légale. Aucun n'a été tué pour le Muséum.*

*Certains spécimens anciens ont été chassés avant l'instauration de lois de protection de ces espèces.*

*Leur position parfois menaçante ou effrayée s'explique par leur contexte de naturalisation.*

*Les spécimens récents sont morts accidentellement en milieu naturel ou en captivité et ont été collectés dans le respect des réglementations nationale et internationale.*

**Dans l'exposition :**

- Sculptures volumiques et monumentales :  
« *Espèces mythiques* » (Dragon, Méduse / Titanoboa),  
« *Espèces fantastiques* » (Chewbacca/Big Foot, Loup Garou, Gremlins),  
« *Espèces de la science-fiction* » (Spock, Alien, Wolverine)  
« *Espèces dessinées* » (Marsupilami, Totoro)



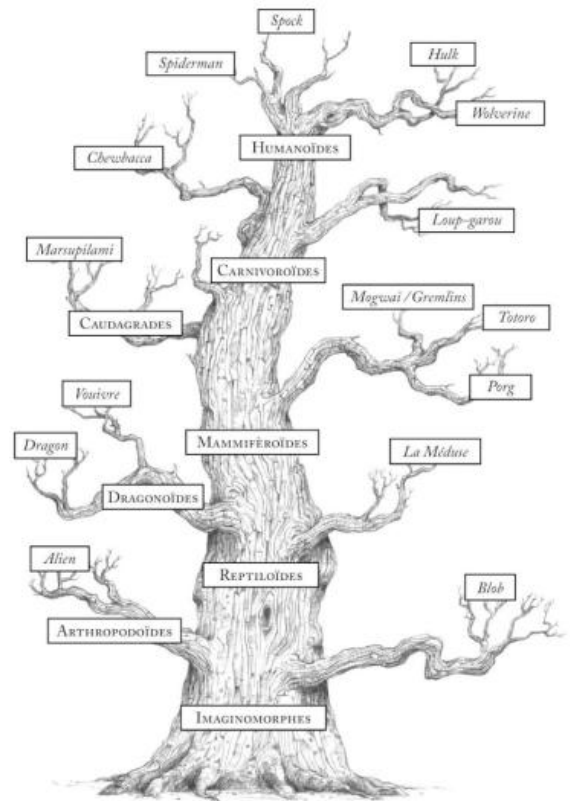
- Panneaux « à l'ancienne » grand format :  
Chewbacca, Monsieur Spock, Wolverine, Loup-Garou, Gremlins,  
Méduse, Alien, Dragon, Totoro, Marsupilami



## Spécimens présents dans l'exposition :

- Squelette de Chien
- Squelette de Hérisson
- Squelette de Paon
- Squelette de Truite
- Crâne Loup garou
- Crâne Licorne
- Crâne d'Hippopotame amphibie
- Crâne de Gorille
- Squelette de Macaque de Barbarie
- Crâne de Chat domestique
- Crâne de Lynx boréal
- Crâne de Loup gris
- Crâne de Renard roux
- Crâne de Martre des pins
- Crâne de Fouine
- Crâne de Blaireau
- Crâne de Castor du Canada
- Crâne de Ragondin
- Crâne d'Ourébi
- Crâne de Phacochère
- Squelette de Roussette paillée africaine
- Squelette de Pigeon

*Spécimens de nos collections et  
Prêts des Musées de Montbéliard et Ophys*



ARBRE PHYLOGÉNÉTIQUE DES ESPÈCES IMAGINAIRES

Remerciements à :

**Jean-Sébastien STEYER**, paléontologue et auteur de l'ouvrage Anatomie comparée des espèces imaginaires

**Arnaud RAFAELIAN**, illustrateur de l'ouvrage et des œuvres graphiques de l'exposition

**Anne-Laure MARSALEIX et Marie-Laurence DUBRAY**, éditrices du Cavalier Bleu, pour l'adaptation et la réédition de l'ouvrage

**Emmanuel JANSSENS et Dominique GEORGES (OPHYS), Olivier BRACQ** (Musées de Montbéliard) et **Thierry BOISGARD** (Muséum de Nantes) pour la réalisation des sculptures

**Tristan FELLMANN**, pour la conception graphique  
**Florian TOURETTES (VISUAL FLOW)**, pour le mapping sur la sculpture de Totoro



# CYCLE 1 - APPRENTISSAGES PREMIERS

## Maternelle

### ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

#### FACES DE MONSTRES

**Niveau :**  
C1

**Effectif :**  
1 classe

**Durée :**  
45 mn

**Objectifs**

- Distinguer les principales parties du corps humain
- Connaître quelques organes et leur fonction

**Déroulement**

Que se cache-t-il sous l'épais pelage d'un loup garou ?  
Le squelette, les organes sont-ils très différents des nôtres ?  
Commençons par faire un petit point sur les fondamentaux du corps des mammifères.  
Nous pourrons ensuite reconstituer les planches anatomiques simplifiées des créatures imaginaires sur un jeu de cubes-puzzle.

### VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

**Niveau :**  
C1

**Effectif :**  
1/3 de classe

**Durée :**  
45 mn

**Objectifs**

- Se familiariser avec l'univers muséal et les spécimens présentés
- Développer son sens de l'observation et de la discrimination
- Acquérir un vocabulaire spécifique

**Déroulement**

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.  
Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

# CYCLES 2 - APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

CE1 - CE2

## ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

### MONSTRE-TOI !

**Niveau :**  
C2

**Effectif :**  
1 classe

**Durée :**  
45 mn

**Objectifs**

- Connaître les principaux éléments d'anatomie animale
- Identifier les points communs et différences anatomiques entre espèces

Toutes ces créatures n'habitent pas les mêmes milieux.  
Elles utilisent divers modes de déplacement.  
Elles n'ont pas la même alimentation...  
Elles ont, en définitive, des vies bien différentes !

**Déroulement**

Dès lors, une courte description de leurs faits et gestes doit permettre de les identifier. Munis des portraits des créatures suspectées, les enfants vont devoir relever tous les indices qui vont les mener jusqu'à l'identification formelle du suspect. Une bonne manière de s'intéresser à l'anatomie !

## VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

**Niveau :**  
C2

**Effectif :**  
1/3 de classe

**Durée :**  
45 mn

**Objectifs**

- Se repérer dans l'espace
- Développer son sens de l'observation et de la déduction
- Découvrir l'exposition de manière approfondie, en autonomie, par le jeu
- Devenir acteur de son apprentissage

**Déroulement**

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.  
Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

**Traces pour l'élève** Le carnet de jeu fourni

# CYCLE 3 – CONSOLIDATION

CM1 à 6<sup>ème</sup>

# CYCLE 4 – APPROFONDISSEMENTS

5<sup>ème</sup> à 3<sup>ème</sup>

## ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

### MONSTRES EN BOITES

**Niveau :**  
C3 / C4 en version expert

**Effectif :**  
1 classe

**Durée :**  
45 mn

**Objectifs**

- Se familiariser avec le principe de classification du vivant
- Appliquer la méthode scientifique pour déterminer des groupements
- Développer l'esprit critique

**Déroulement**

Comment situer toutes ces créatures imaginaires dans le grand arbre du vivant ?  
Squelette interne ou externe ? Poils, plumes, écailles...?  
Après une phase de classification par groupes emboîtés appliquée aux animaux réels, nous allons essayer de considérer les créatures imaginaires afin de les confronter aux grands principes qui fondent les sciences naturelles.  
Une manière d'adopter une vision critique sur le monde.

## VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

**Niveau :**  
C3/C4

**Effectif :**  
1/3 de classe

**Durée :**  
45 mn

**Objectifs**

- Se repérer dans l'espace
- Développer son sens de l'observation et de la déduction
- Découvrir l'exposition de manière approfondie, en autonomie, par le jeu
- Devenir acteur de son apprentissage

**Déroulement**

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.  
Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

**Traces pour l'élève**

Le carnet de jeu fourni



# LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 1

*Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques*

Développer le goût pour les pratiques artistiques : observer comprendre et transformer des images.	Reconstitution d'images composites durant l'atelier
--	---

*Explorer le monde : explorer le monde du vivant, des objets et de la matière*

Découvrir le monde vivant : - observation des différentes manifestations de la vie animale et végétale. - Identification à l'aide de caractéristiques (plumes, poils, pattes) ou de leur mode de déplacement (marche, vol...)	Reconnaissance des grandes familles d'animaux chez les créatures fantastiques
---	---

# LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 2

*Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets*

Comment reconnaître le monde vivant ? - connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité : identification, développement, cycle de vie, besoins. - identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu	Pendant l'atelier, les élèves font le lien entre la morphologie des créatures et leur mode de vie.
--	--

# LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 3

## Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

### *Culture littéraire et artistique*

Thèmes abordés : - se confronter au merveilleux et à l'étrange - vivre des aventures - le monstre, aux limites de l'humain (6ème)	Ensemble de l'exposition
--	--------------------------

## Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

### *Arts plastiques*

La représentation plastique et les dispositifs de représentation : - Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires.	La conception de l'exposition est fondée sur la présentation scientifique des créatures imaginaires.
---	--

## Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

### *Compétences du socle*

Tous les enseignements contribuent à la formation du jugement. Les élèves sont amenés à distinguer la réalité de la fiction à développer un sens critique	Ensemble de l'exposition
---	--------------------------

## Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

### *Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent*

Utiliser différents critères pour classer les êtres vivants ; identifier des liens de parenté entre des organismes : caractère commun, hérédité et relation de parenté.	Atelier de classification des créatures imaginaires
---	---

### *La planète Terre : les êtres vivants dans leur environnement*

Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux. Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes : interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.	Ensemble de l'exposition
--	--------------------------

# LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 4

## Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

### Compétences du socle

Tous les enseignements contribuent à la formation du jugement. Les élèves sont amenés à distinguer la réalité de la fiction, à développer un sens critique	Ensemble de l'exposition
--	--------------------------

## SVT

### Le vivant et son évolution

Relier l'étude des relations de parenté entre les êtres vivants, et l'évolution : - caractères partagés et classification. - les grands groupes d'êtres vivants, leur parenté et leur évolution.	Atelier de classification des créatures imaginaires
--	---

## FRANÇAIS

### Culture littéraire et artistique.

Regarder le monde, inventer le monde : - imaginer des univers nouveaux. - la fiction pour interroger le réel.	Ensemble de l'exposition
---	--------------------------

## ARTS PLASTIQUES

### La représentation : images, réalité et fiction

- La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.  - Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires.	Ensemble de l'exposition
---	--------------------------